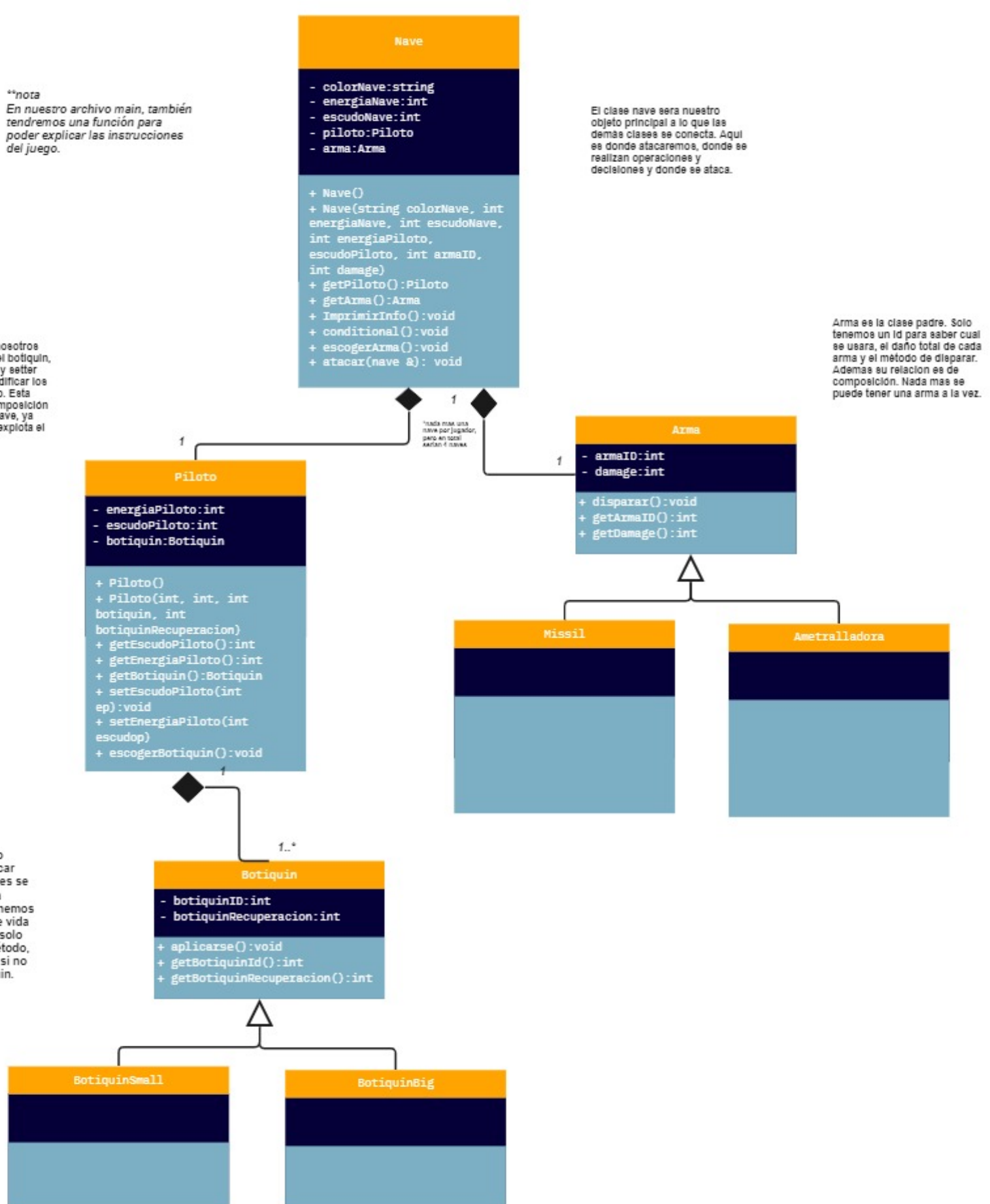


“nota
En nuestro archivo main, también
tendremos una función para
poder explicar las instrucciones
del juego.

Para el piloto nosotros
escogeremos el botiquín,
usamos getter y setter
para poder modificar los
datos del piloto. Esta
clase es de composición
respecto a la nave, ya
que si la nave explota el
piloto morirá.

Botiquín tiene el atributo
‘botiquinId’ para identificar
cual de los dos botiquines se
usaran, además como la
curación es diferente tenemos
un int con la cantidad de vida
recuperada. El botiquín solo
tiene aplicarse como método,
es composición porque si no
hay piloto no hay botiquín.



Tanto botiquinSmall como BotiquinBig son
clases hijas y heredan de la clase padre
‘Botiquin’. Tienen ambos atributos y el mismo
método y no tienen ni atributos ni métodos
adicionales.